

VAMPIRE EMPIRE

☠ Introduzione ☠

Gli abitanti di un castello, sperduto da qualche parte in Europa centrale, cominciarono ad avvisare una strana paura. Una mattina fu ritrovato il corpo di una giovane ragazza, pallido come un foglio di carta, secco e completamente dissanguato.

I vampiri sono in agguato! Chi è il mostro che uccide innocenti durante la notte? Qualcuno dei nobili al potere? O forse uno dei loro servi? Nemmeno il clero si può escludere. Prima che la verità sia scoperta, più di una persona potrebbe affrontare accuse ingiuste lanciate dai subdoli servi delle tenebre. I vampiri saranno catturati con successo prima di aver messo a repentaglio l'intera società o il castello e la città cadranno per sempre nel buio?

☠ Idea di gioco ☠

Vampire Empire è un gioco di carte di bluff e deduzione per due giocatori.

Nella città vecchia e vicino il castello si nascondono tre vampiri. Il compito del giocatore "umano" è quello di scoprire quale tra i nove personaggi sono i tre mostri nascosti sotto forma umana ed eliminarli. Il giocatore "vampiro" deve bluffare abilmente, dare indizi confusi ed ingannare gli umani portantoli ad attaccare altri cittadini innocenti.

Il giocatore "Vampiro" dovrà tentare di uccidere i personaggi più importanti della città o conquistare il castello.

☠ Componenti ☠

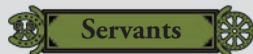
- 9 carte personaggio a due facce (umano/vampiro): **Nobiltà**, **Clero** e **Servitù**



Lady - Lord - Officer
Signora - Signore - Funzionario



Monk - Nun - Bishop
Monaco - Suora - Vescovo



Maid - Cook - Butler
Domestica - Cuoco - Maggiordomo

- 9 segnalini personaggio
- 40 carte vampiro
- 40 carte umano
- 12 gettoni attacco/difesa
- 1 sacchetto di stoffa
- 9 bustine per le carte personaggio



☠ Anatomia delle carte ☠

Ogni giocatore ha il suo mazzo di carte personale. Ci sono sei tipi di carte:

⚙️ Carte Combattimento: NOBLES, SERVANT, CLERGY



Nome della carta

Valore in combattimento

Professione: il colore del bordo ed un'icona determinano la professione della carta. Alcune carte combattimento hanno due bordi colorati; queste carte possono essere usate per entrambe le professioni

Tipo di carta

Descrizione dell'azione



⚙️ Carte Vampiro (Vampire)

Nome della carta

Valore in combattimento

Tipo di carta

Descrizione dell'azione

Nota: alcune carte Vampiro hanno due bordi colorati. Queste possono essere usate per aiutare in combattimento un personaggio con quelle professioni o un vampiro rivelato.



⚙️ Carte Acqua Santa (Holy Water)

Nome della carta

Valore in combattimento

Tipo di carta

Descrizione dell'azione

Nota: alcune carte Acqua Santa hanno due bordi colorati. Queste possono essere usate per aiutare in combattimento un personaggio con quelle professioni o contro un vampiro rivelato.



⚙️ Carte Supporto (Support)

Nome della carta

Costi durante il giorno (il turno del giocatore "umano")

Costi durante la notte (il turno del giocatore "vampiro")

Tipo di carta

Descrizione dell'azione



🦇 Preparazione 🦇

- ⚙ Mettere tutte le 9 carte personaggio nelle bustine apposite lasciando il lato “umano” rivolto verso l’alto
- ⚙ Mettere tutti i 9 segnalini personaggio nel sacchetto e mescolare accuratamente.
- ⚙ Formare un mazzo con tutte le 9 carte personaggio imbustate e posizionarlo a faccia in giù sul tavolo. Questo mazzo è chiamato la **città**.
- ⚙ Scoprire le prime tre carte e metterle a faccia in su disponendole in riga vicino la città. Questa riga di carte si chiamerà il **castello**.
- ⚙ Mettere tutti i gettoni attacco/difesa sul tavolo a portata di mano di entrambi i giocatori.
- ⚙ Decidere chi giocherà con i vampiri e chi giocherà con gli umani. Ogni giocatore prende il mazzo corrispondente, mescola le carte e pone il mazzo a faccia in giù davanti a sé. Entrambi i giocatori pescano otto carte dai loro rispettivi mazzi (mano del giocatore).
- ⚙ Il giocatore “vampiro” pesca tre segnalini dalla borsa, li guarda, e li mette a faccia in giù davanti a sé senza mostrarli al suo avversario. Questi tre personaggi saranno i vampiri, inizialmente conosciuti solo dal giocatore “vampiro”.

Il giocatore “umano” pesca due segnalini a caso dal sacchetto, li guarda, e li mette a faccia in giù davanti a sé senza mostrarli al suo avversario. Questi due personaggi sono esseri umani degni di fiducia, che il giocatore umano conosce sin dall’inizio della partita.

Lasciare gli altri quattro segnalini nella borsa. Anche questi sono umani, ma la loro identità non è nota all’inizio del gioco. Il giocatore umano dovrà scoprire la loro identità durante la partita.



🦇 Area di gioco 🦇

Città e Castello

Ogni giocatore ha la sua area di gioco personale. Tra i due giocatori c'è la città (mazzo personaggi a faccia in giù) e il castello (tre carte personaggio a faccia in su). Il castello dovrebbe avere sempre 3 personaggi. Se in qualsiasi momento durante il gioco una carta personaggio scompare dal castello, una nuova carta sarà pescata immediatamente dalla città e ad essa sostituita.

Nota: il castello può avere meno di tre personaggi solo quando la città sarà vuota (più di 6 personaggi sono stati uccisi).

Fossato e Scantinato

I giocatori posizionano il loro mazzo a faccia in giù nella propria area di gioco. Durante la partita creeranno due pile degli scarti: lo **scantinato** e il **fossato**.

La pila degli scarti a destra costituisce il fossato. Il fossato contiene tutte le carte giocate. Le carte in questa pila non possono mai essere usate nuovamente.

La pila degli scarti a sinistra è lo scantinato. Le carte di questa pila possono essere utilizzate quando il proprio mazzo si esaurisce per la prima volta. Solamente durante la fase 1 del turno di un giocatore le carte possono essere scartate nello scantinato.

***Nota:** i giocatori che scartano delle carte, dovranno posizionarle a faccia in giù in entrambe le pile degli scarti. Se il proprio mazzo è a corto di carte e il giocatore deve pescare nuove carte, rimescolerà la pila scantinato e quindi creerà un nuovo mazzo personale. Lo scantinato è creato solamente una volta; per questo dopo averlo disfatto (per creare un nuovo mazzo personale) tutte le future carte da scartate saranno posizionate nel fossato.*

☠ Sequenza di gioco ☠

Il gioco si svolge in turni alternati. Inizia il giocatore “vampiro”.

Il giocatore che svolge il suo turno è chiamato giocatore attivo. Il turno del giocatore “umano” viene chiamato **giorno**, che si trasforma in **notte** quando tocca al giocatore “vampiro”.

Un turno consiste nei seguenti passaggi e deve essere svolto in questo ordine specifico:

1. Scartare carte e pescare nuove carte (opzionale)
2. Rivelare l'identità di un vampiro (opzionale e solo per il giocatore “vampiro”)
3. Effettuare una azione (obbligatorio)

1. Scartare carte e pescare nuove carte

Il giocatore attivo scarta un qualsiasi numero di carte e poi pesca nuove carte dal suo mazzo in modo da averne sempre otto in mano. Per ogni carta scartata il giocatore deve decidere se posizionarla nel suo scantinato o nel suo fossato. Nel caso in cui si scartino due o più carte è possibile posizionarle entrambe sia nello scantinato che nel fossato.

***Nota:** se si hanno in mano più di otto carte, a causa degli effetti delle carte *Supporto giocata in precedenza*, si dovranno scartare le carte aggiuntive nel fossato e/o scantinato.*

2. Rivelare l'identità di un vampiro

Il giocatore “vampiro” attivo può, durante il suo turno, rivelare l'identità di un vampiro, girando l'apposito segnalino a faccia in su. D'ora in poi, questo personaggio sarà un vampiro rivelato.

Se il personaggio appena rivelato è nel castello o entra nel castello, girare dal lato opposto la sua carta, all'interno della bustina, in modo da mostrare il suo lato “vampiro” (che si sostituirà al suo lato “umano”).

3. Svolgere un'azione

Il giocatore attivo dovrà scegliere e svolgere una di queste azioni: nascondere un personaggio in città, usare l'acqua santa, combattere o passare.

◆ **Nascondere un personaggio in città (solamente per il giocatore “vampiro”)**

Il giocatore “vampiro” attivo può nascondere in città uno dei personaggi (rivelato o non rivelato) presenti nel castello.

Per fare ciò gioca tre carte Combattimento qualsiasi dalla sua mano, prende una carta personaggio dal castello e la colloca in fondo alla pila città, poi pesca un nuovo personaggio (in cima alla pila città) e lo posiziona nel castello.

◆ **Usare l’acqua santa (solamente per il giocatore “umano”)**

Il giocatore “umano” attivo può usare l’Acqua Santa per scoprire l’identità di un personaggio.

Per fare ciò gioca due carte Acqua Santa qualsiasi dalla sua mano e chiede al giocatore “vampiro” l’identità di un qualsiasi personaggio (sia nel castello sia in città).

Il giocatore “vampiro” deve rispondere rivelando se il personaggio in questione sia un vampiro o meno. Nella prima ipotesi il giocatore “vampiro” dovrà scoprire anche il suo segnalino personaggio corrispondente. D’ora in poi, questo personaggio verrà trattato come un vampiro rivelato (vedi "Rivelare l’identità di un vampiro"). In caso contrario, il giocatore “umano” dovrà ricordarsi che questo personaggio non è un vampiro.

Se il giocatore “umano” rivela un vampiro con successo, può attaccare questo personaggio immediatamente ma solamente se si trova nel castello. Egli può utilizzare la carta Acqua Santa con il valore più basso tra quelle giocate (quindi utilizzate per il rilevamento) e anche aggiungere altre carte dalla sua mano.

Nota: *se le carte Acqua Santa giocate hanno lo stesso valore, solamente una potrà essere utilizzata nel combattimento.*

◆ **Combattere**

Il combattimento è un modo per eliminare i personaggi di un avversario. Solo i personaggi del castello potranno prendere parte ai combattimenti.

Per iniziare un combattimento, il giocatore attivo sceglie uno dei personaggi nel castello e dichiarerà che altro personaggio del castello vorrà attaccare.

I. Scegliere un personaggio:

Il giocatore “umano” può attaccare solamente con un personaggio che non sia un vampiro rivelato.

Il giocatore “vampiro” potrà attaccare con un vampiro che è stato rivelato nel castello. Altrimenti, potrà attaccare con qualsiasi personaggio non rivelato (che potrebbe essere umano o vampiro).

Il giocatore attivo dovrà scegliere di attaccare uno tra gli altri due personaggi presenti nel castello. L’altro giocatore potrà giocare delle carte come supporto al personaggio che si difende.

II. Combattimento:

Il combattimento dura al massimo due turni.

In ogni turno il giocatore attivo inizia giocando una o più carte Combattimento dalla sua mano. La somma dei valori in combattimento delle sue carte giocate è il suo valore totale di attacco.

Il suo avversario, di conseguenza, giocherà più carte (o nessuna se non ne ha) Combattimento valide. La somma dei punti delle singole carte giocate è il valore totale di difesa.

Se il valore di attacco è maggiore del valore di difesa, il personaggio difendente morirà. In caso contrario, se il difensore sopravvive, si verificherà un secondo round di combattimento. Le carte sono giocate e poi sommate, proprio come al primo turno ed avremo gli stessi personaggi sia in attacco sia in difesa.

Le carte del primo turno rimangono in gioco a contribuire al valore di attacco o difesa dei personaggi.

CARTE COMBATTIMENTO VALIDE:

- Sia il giocatore “umano” sia quello “vampiro” possono giocare carte che corrispondono alle professioni svolte dai loro personaggi (**nota:** alcune carte Combattimento hanno due bordi colorati - marrone / viola / verde / bianco / rosso - ad indicare che possano essere utilizzate con entrambe queste professioni).

Solo il giocatore “umano” può giocare in combattimento carte Acqua Santa

- contro un vampiro che ha rivelato (**nota:** alcune carte Acqua Santa hanno due bordi colorati - marrone / viola / verde + bianco - ad indicare che possano essere usate per sostenere in combattimento un personaggio con quelle professioni oppure contro un vampiro rivelato).

Il giocatore “vampiro” può anche giocare le carte Vampiro (carte con un bordo

- rosso) quando vuole aiutare un vampiro rivelato (**nota:** alcune carte combattimento vampiro hanno due bordi colorati - marrone / viola / verde + rosso - ad indicare che possono essere usate per sostenere in combattimento un personaggio con quelle professioni o un vampiro rivelato).

III. Determinare il vincitore:

Se il valore di attacco è maggiore del valore di difesa alla fine di entrambi i turni di combattimento, il personaggio attaccato muore. Il giocatore “vampiro” deve rivelare se il personaggio morto era un essere umano o un vampiro. Se era un vampiro, allora il suo segnalino personaggio corrispondente viene girato a faccia in su. In entrambi i casi il personaggio morto viene rimosso dal castello, un nuovo personaggio viene pescato dalla pila città (se ancora disponibile) e sostituito al vecchio. Rimuovere dal gioco il personaggio ucciso. I giocatori possono controllare in qualsiasi momento quali personaggi sono stati uccisi in precedenza.

Se il valore di difesa è uguale o superiore al valore di attacco alla fine di entrambi i round di combattimento, allora la lotta è finita senza ulteriori effetti. Entrambi i personaggi rimangono in vita.

Esempio di combattimento:

Nel castello, ci sono tre personaggi: la signora, il vescovo e il funzionario. La signora è un vampiro rivelato. È il turno del giocatore “umano” che vorrebbe uccidere la donna e che decide così di attaccarla con uno dei rimanenti personaggi del castello. In mano ha più carte clero che carte nobiltà, quindi decide di attaccare con il vescovo e gioca due carte Combattimento clero: 2 e 1, per un valore complessivo in attacco di 3. Ora il giocatore “vampiro” vuole difendere la signora, perciò gioca una carta Combattimento nobiltà con un valore di 2 e una carta Vampiro con un valore sempre di 2, per un valore totale in difesa di 4. La signora in questo modo viene difesa con successo nel primo round di combattimento.



Quindi c'è un secondo round di combattimento. Il giocatore "umano" continua l'attacco giocando una carta Combattimento clero con valore 3 e una carta Acqua Santa con valore 2, per ulteriori 5 punti (che si aggiungono ai 3 punti del primo turno). Il giocatore "vampiro" gioca una carta Vampiro con un valore di 3 e un'altra carta combattimento Vampiro con un valore pari a 1, per un totale di 4 punti (che si aggiungono ai 4 punti dal primo turno). Così il totale in attacco è $3 + 5 = 8$ e il totale difesa è $4 + 4 = 8$, quindi la signora è sopravvissuta all'attacco del vescovo. A questo punto nessuna carta viene rimossa dal castello.



◆ Passare:

Il giocatore scarta due carte dalla sua mano, le ripone nel fossato e finisce il suo turno.

☠ Giocare carte Supporto ☠

Le carte Supporto possono essere giocate normalmente da qualsiasi giocatore, anche se non è il proprio turno, in qualsiasi momento dopo la fase 2 (rivelare un vampiro) e prima o dopo (non durante) la fase 3 (svolgere un'azione). Alcune carte possono essere però utilizzate specificamente durante la fase combattimento (ovvero durante la fase 3). Il contenuto di una carta Supporto ha sempre la priorità rispetto alle regole generali del gioco.

Prima di giocare una carta Supporto si dovrà considerare il numero accanto all'icona sole, che mostrerà il prezzo da pagare per giocare questa carta durante il giorno (turno del giocatore "umano"). Il numero accanto all'icona luna mostrerà il prezzo da pagare per giocare questa carta durante la notte (turno del giocatore "vampiro"). Per giocare una carta Supporto il giocatore dovrà quindi scartare un numero di carte pari al numero indicato accanto alle icone sole/luna. Le carte scartate dalla propria mano saranno posizionate nel fossato.

Dopo aver giocato una carta Supporto, continuare a giocare dal punto in cui era stato interrotta la partita.

Ad esempio, se il giocatore "umano" interrompe un combattimento giocando "Sacrifice" e annulla quindi l'effetto di una carta Combattimento, il suo avversario potrà giocare un'altra carta Combattimento dato che il combattimento dovrà continuare.

NOTE SU ALCUNE CARTE SUPPORTO

Carte Supporto "Persone"

Ci sono tre carte Supporto "Persone" in ogni mazzo. Il giocatore "vampiro" ha l'organista, la dama di compagnia e lo sguattero. Il giocatore "umano" ha il novizio, lo scudiero e lo stalliere. Quando si gioca una carta Supporto che deciderà se aumentare l'attacco di un personaggio o il suo valore difesa, si dovrà posizionare un appropriato gettone attacco/difesa sulla carta personaggio di cui si vogliono migliorare le caratteristiche. Questo gettone resterà sulla carta fino a quando questo personaggio rimarrà castello. Se questo personaggio lasciasse il castello per qualsiasi motivo il gettone verrebbe immediatamente scartato. La miglioria si applicherà solo nel primo turno di ogni combattimento.

Si noti che non si può iniziare un combattimento se non si riesce a superare il valore difesa iniziale del difensore quindi, per esempio, per attaccare un personaggio che ha +1 in difesa è necessario giocare almeno 2 punti in attacco.

Nota: quando un personaggio con un gettone attacco/difesa si rivela come vampiro, il suo gettone rimarrà su questa carta fino a quando tale personaggio si troverà nel castello.

Importante: un gettone di attacco avrà valore solo quando il personaggio in questione attaccherà. Un gettone difesa, allo stesso modo, sarà attivo solo quando il personaggio in questione si difenderà.

Scegliere le carte

Quando una carta Supporto dice che si può scegliere una carta dal mazzo scantinato o fossato, questo significa che si prenderanno tutte le carte del mazzo, si guarderanno e si sceglierà la carta desiderata, successivamente si rimescoleranno le carte rimanenti.

☠ Fine del gioco ☠

Il gioco terminerà in uno di questi tre modi:

- ☠ Tutti gli umani muoiono o tutti i vampiri muoiono: il giocatore con i personaggi rimasti in vita vincerà.
- ☠ Ci sono tre vampiri rivelati nel castello: i vampiri conquisteranno il castello e il giocatore “vampiro” vincerà.
- ☠ Entrambi i giocatori terminano le loro carte nel mazzo e nella loro mano: il punteggio finale si calcherà in base al numero di personaggi ancora in vita (nel castello e nella città). Il giocatore “umano” riceve 1 punto per ogni umano sopravvissuto e il giocatore “vampiro” 2 punti per ogni vampiro ancora in gioco. I pareggi sono possibili.

Nota: se solamente un giocatore finirà le sue carte, l'altro giocatore continuerà a svolgere le sue azioni finché si verificherà una delle condizioni sopra descritte .

Credits

Game design: Filip Miłuński

Illustrations and graphic design: Pi&Sigma Design Studio

Rulebook development: Jeroen Hollander

English translation: Anna Skudlarska & Russ Williams

Project manager: Jonny de Vries

Acknowledgements

This game was under development for a very long time, longer than any other of my games. I cannot mention here all the many people who helped playtest and contributed to the game's creation, but I would like to sincerely thank them all. Most of all I thank my beloved wife Alicja. I created the game for her, and she was the first and most important tester, and she was the inspiration for further work. She also invented the new theme when it became clear that we needed to change the theme. Special thanks to Maciej Sorokin for dozens of playtests and his valuable experience as a CCG player. Traditional thanks to the reliable testers of the Monsoon Group. Without you this game wouldn't exist, nor would most of my other games. Thanks to Piotr Slaby for the atmospheric illustrations and the great communication during the graphic design work and to Jonny de Vries of WGG for the cooperation on the project and bringing it to a successful conclusion.

Traduzione dal regolamento originale inglese e adattamento grafico su file pdf originale a cura di Daniele “DANDAT”

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

